Winter 84/85

DER GROSSE DATA BECKER KATALOG...

Alles, was Sie schon immer über Computer wissen wollten

Faszinierend, was so ein Homecomputer alles kann. Dieses leicht verständliche Buch, das keinerlei Computerkenntnisse voraussetzt, hilft Ihnen nicht nur bei der richtigen Kaufentscheidung. Es berät Sie auch umfassend beim sinnvollen Einsatz Ihres eigenen Computers. Wichtige Informationen, wertvolle Ideen und nützliche Vorschläge zum Thema **HOMECOMPUTER** auf ca. 380 Seiten für nur DM 29,–

Auf dieses Buch haben Manager, Unternehmer, Freiberufler und all diejenigen gewartet, die sich für den beruflichen und geschäftlichen Einsatz eines Mikrocomputers interessieren. Leicht verständlich, kompetent und ohne jedes „Computer-Chinesisch" zeigt es, was ein Computer für Sie tun kann. Um das Thema Computer kommen Sie nicht mehr herum. Dieses Buch hilft Ihnen dabei.
COMPUTER FÜRS GESCHÄFT, ca. 250 Seiten, DM 39,–

DATA BECKER Bücher und Programme für COMMODORE, Apple, Atari, IBM, Schneider und Sinclair

Richtig Einsteigen!

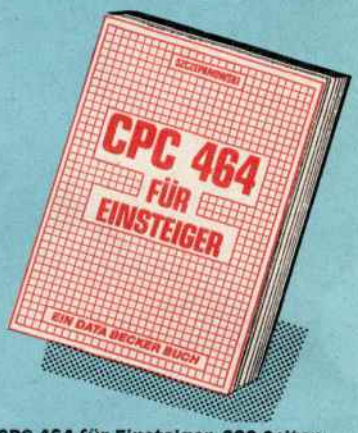
Das sollte das erste Buch zu Ihrem Homecomputer sein. EINSTEIGER-Bücher sind eine sehr leichtverständliche Einführung in Handhabung, Einsatz, Ausbaumöglichkeiten und Programmierung Ihres Computers, die keinerlei Vorkenntnisse voraussetzen. Sie reichen vom Anschluß des Gerätes über die Erklärung der einzelnen Tasten und Funktionen sowie die Peripheriegeräte und ihre Bedienung bis zur Einführung in die BASIC-Programmierung. Richtig einsteigen mit dieser unentbehrlichen Buchreihe.

64 für Einsteiger, über 200 Seiten, DM 29,–

C16 für Einsteiger, ca. 200 Seiten, DM 29,–

BASIC-Trainingsbuch zum CPC 464, 300 Seiten, DM 39,–

ATARI für Einsteiger, über 200 Seiten, DM 29,–

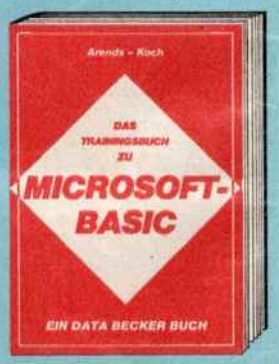


CPC 464 für Einsteiger, 200 Seiten, DM 29,–

Das BASIC-Trainingsbuch zum COMMODORE 64, ca. 300 Seiten, DM 39,–

BASIC leichtgemacht.

Mit diesen beliebten und speziell auf Ihren Computer zugeschnittenen Trainingsbüchern lernen Sie das BASIC Ihres Computers von Grund auf. Nicht nur das Beherrschen der einzelnen Befehle und Ihre Anwendungen gehören dazu, sondern auch ein richtiger sauberer Programmierstil. Viele Übungsaufgaben mit Lösungen und zahlreichen Beispielen. Kompletter Programmierkurs in preiswerter Buchform.



Das Trainingsbuch zu MICROSOFT-BASIC, 320 Seiten, DM 39,–

Erscheinungstermin Dezember '84

Alles über Programmierung und Handhabung der Floppy findet der APPLE-Anwender in diesem neuen Buch: Eigenschaften und Anwendungen der Floppy – sequentielle Dateien – Random Dateien – Such- und Sortierverfahren – Index-sequentielle Dateien – verkettete Listen – DOS-Kommandos und Besonderheiten und natürlich auch PRODOS. **DAS FLOPPY-BUCH ZU APPLE II, ca. 250 S., DM 49,-**

Das BASIC-Trainingsbuch zum ATARI, ca. 250 Seiten, DM 39,–

Das Trainingsbuch zu APPLESOFT-BASIC, ca. 300 Seiten, DM 39,–

Das Trainingsbuch zu APPLESOFT-BASIC für Fortgeschrittene, ca. 300 Seiten, DM 39,–

So funktioniert Ihr C 64

Mit diesem Buch meistern Sie jedes Drucker-Problem. Ob Sekundäradressen, Schnittstellen, Steuerzeichen, formatierte Datenausgabe oder Graphik-Hardcopy, alles wird hervorragend erklärt. Selbstverständlich wieder viele nützliche Programme zum Abtippen. Außerdem wichtige Hilfen zur Druckeranpassung, ein Betriebssystemlisting des MPS 801 und ein eigenes Kapitel zum VC-1520. Mit diesem Buch holen Sie das Optimum aus Ihrem Drucker heraus. **DAS GROSSE DRUCKER-BUCH, über 300 S., DM 49,–**

Dieses über 65.000mal verkaufte Standardwerk zum COMMODORE 64 braucht jeder ernsthafte Anwender. Alles über Technik, Betriebssystem und fortgeschrittene Programmierung des C64. Mit ausführlichem ROM-Listing, sorgfältig dokumentierten Originalschaltplänen zum Ausklappen, zahlreichen Abbildungen, Schaltbildern, Blockdiagrammen und natürlich nützlichen Programmen. Mit diesem unentbehrlichen Buch lernen Sie Ihren C64 erst richtig kennen. **64 INTERN, ca. 350 S., DM 69,–**

Das über 50.000mal verkaufte Standardwerk zur Floppy VC-1541. Alles über Diskettenprogrammierung für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis. Neben grundlegenden Informationen zum DOS, zu den Systembefehlen und Fehlermeldungen stehen mehrere Kapitel zur praktischen Dateiverwaltung mit der Floppy. Umfangreiches, dokumentiertes DOS-Listing. Dazu eine Fundgrube verschiedenster Programme und Hilfsroutinen, die das Buch für jeden Floppy-Anwender zur Pflichtlektüre machen. **DAS GROSSE FLOPPY-BUCH, ca. 320 S., DM 49,–**

Das Superbuch, das Ihnen zeigt, was alles in Ihrem Rekorder steckt. Informiert detailliert und leicht verständlich über Datasette und Cassettenspeicherung. Mit absoluten Spitzenprogrammen: Autostart, Catalog (sucht und lädt automatisch!), Backup von und auf Floppy, Save von Speicherbereichen und das Tollste: ein neues Cassetten-Betriebssystem mit dem 10–20mal schnelleren Fasttape. Außerdem weitere nützliche Hinweise (Kopfjustage, Kontroll-Lautsprecher) und Programme. **DAS CASSETTENBUCH ZUM COMMODORE 64 und VC-20, ca. 180 S., DM 29,–**

Blick ins Innenleben

Der neue Hit aus der INTERN Serie. Beschreibt ausführlich Hardwarekonzept, ANTIC, GTIA, POKEY, PIA, und das Betriebssystem der ATARI Computer sowie den Speicheraufbau. Ein unentbehrliches Hilfsmittel für jeden, der sich mit Technik und Betriebssystem der ATARI Computer 600 XL/800 XL/400/800 auseinandersetzen will. **ATARI INTERN, über 250 Seiten, DM 49,-**

Auch bei diesem Superbuch bringt die 3. Auflage einen enormen Zuwachs an Tips & Tricks. Der VC-20-Anwender erfährt alles über die Zeropage, die Speicherbelegungen und die Adressen der wichtigsten Betriebssystemroutinen. Dazu das umfangreiche dokumentierte ROM-Listing. Also alles für erfolgreiche Maschinensprachenprogrammierung! **VC-20 INTERN, 3. erweiterte Auflage, 1984, ca. 230 Seiten, DM 49,-**

Die Datenübertragungswelle rollt, und wer mit seinem COMMODORE 64 daran teilnehmen möchte, der sollte zu diesem Buch greifen. Es bietet nicht nur eine umfassende Einführung in die Grundlagen der Datenübertragung, sondern zeigt auch praxisorientiert, wie man mit Akustikkoppler und DATEX-P arbeitet und wie man die vielen in- und ausländischen Mailboxen und Datenbanken nutzt. Der Clou dieses Buches sind neben einem umfangreichen Verzeichnis von Telefon- bzw. DATEX-P-Nummern und Anschriften der Mailboxen und Datenbanken fix und fertige Mailbox- und Datenübertragungsprogramme, mit denen Sie z.B. Ihren C-64 in eine Mailbox umwandeln und mit dem Akustikkoppler betreiben können. DAS HANDBUCH DER DATENFERNÜBERTRAGUNG, ca. 200 Seiten, DM 39,–

Wer sich für Elektronik interessiert und mehr aus seinem Sinclair Spectrum machen möchte, der findet hier das ideale Buch. Beschreibung der Hardwaregrundlagen – Parallel-In-Out-Interface – Centronics Druckerschnittstelle – Sound Box – A/D Wandler – Erweiterungskarte mit 5 Steckplätzen – EPROMMER – Sprachausgabe – Speicheraufrüstung bis 80 KB und vieles mehr. Dazu Anschlußbilder der wichtigsten IC's, Platinenlayouts und Bestückungspläne. **SINCLAIR SPECTRUM HARDWARE-ERWEITERUNGEN, ca. 320 Seiten, DM 49,-**

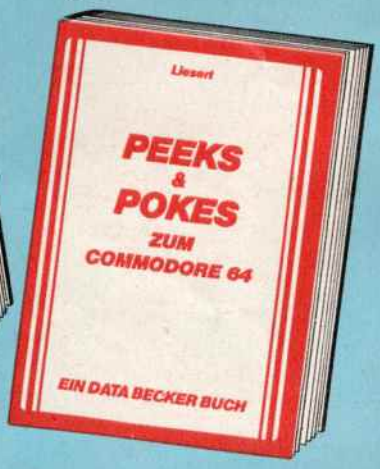
Literatur für den Hobbyelektroniker vom engagierten Techniker. Schwerpunkt sind Ideen für verschiedene Einsatzmöglichkeiten des C64: Motorsteuerung, A/D-Wandler, Spannungs- und Temperaturmessung und Lichtorgel. Dazu eine Reihe hochinteressanter Schaltungen zum Nachbau: EPROM-Programmer, Sprachsyntesizer, Frequenzzähler und noch mehr. **DER COMMODORE 64 UND DER REST DER WELT, ca. 220 Seiten, DM 49,–**

Maschinensprache Kein Problem!

1

2

3



1

Der über 40.000mal verkaufte Bestseller, der Sie leicht verständlich und umfassend in die Maschinensprache einführt. Sie lernen Aufbau und Arbeitsweise des 6510 Mikroprozessors kennen, erfahren wie man Maschinenprogramme eingibt und startet und lernen den Umgang mit Monitor, Assembler und Disassembler. Assembler und Disassembler sind im Buch als Programm ebenso enthalten, wie ein Einzelschrittsimulator, mit dem Sie Ihre Programme schrittweise ausführen können. Viele ausführlich beschriebene Beispielprogramme und Routinen. Mit diesem bewährten Buch sollte Ihnen der Einstieg in die Maschinensprache nicht schwerfallen. **DAS MASCHINENSPRACHEBUCH ZUM COMMODORE 64, ca. 200 Seiten, DM 39,–**

2

Sie haben den Einstieg in die Maschinensprache geschafft? Dann zeigt Ihnen der „neue Englisch", wie Sie jetzt ein Profi werden. Von der Problemanalyse bis zum Maschinensprachealgorithmus werden Sie umfassend in die Grundlagen der professionellen Maschinenspracheprogrammierung eingeführt... Dazu wieder viele Beispielprogramme, komplette Maschinenroutinen und wichtige Tips & Tricks zur Maschinenprogrammierung und zur Arbeit mit dem Betriebssystem. **DAS MASCHINENSPRACHEBUCH FÜR FORTGESCHRITTENE, ca. 200 Seiten, DM 39,–**

3

Mit den wichtigen PEEK und POKE Befehlen lassen sich auch von BASIC aus viele Dinge tun, für die sonst komplizierte Maschinenroutinen nötig wären. Dieses Buch erklärt leichtverständlich den Umgang mit PEEKs und POKEs. Mit einer riesigen Anzahl wichtiger POKEs und ihren Anwendungsmöglichkeiten. Dazu wird der Aufbau des C-64 prima erklärt: Betriebssystem, Interpreter, Zeropage, Pointer und Stacks, Charakter-Generator, Sprite-Register, Programmierung von Schnittstellen, Abschalten des Interrupts. Dazu eine erste Einführung in die Maschinensprache. Viele Beispielprogramme. **PEEKS & POKES FÜR DEN COMMODORE 64, ca. 170 Seiten, DM 29,–**

mehr wissen = besser programmieren

4

5

9

4

Compiler gehören zu den wichtigsten Arbeitsmitteln eines Programmierers überhaupt. In diesem Buch läßt sich ein erfolgreicher Compiler-Autor in die Karten gucken. Er erklärt nicht nur Grundlagen, Funktionsweise und richtigen Einsatz von Compilern, sondern zeigt am Beispiel einer eigenen Sprache auch, wie ein Compiler entwickelt wird. Dabei werden lexikalische Analyse, syntaktische Analyse, semantische Analyse und Codegenerierung ausführlich beschrieben. Viele nützliche Programme runden dieses auf den COMMODORE 64 zugeschnittene Buch ab, das zur Pflichtlektüre jedes ernsthaften Programmierers gehören sollte. **COMPILER VERSTEHEN – ANWENDEN – ENTWICKELN, ca. 200 Seiten, DM 49,–**

Erscheinungstermin: Dezember '84

5

Eine umfassende, praxisorientierte Einführung in das wichtige Thema Dateiverwaltung und Datenbanken speziell für COMMODORE 64 Anwender. Dateiverwaltung, Datenbanken, Datenbanksprachen und Expertensysteme werden ebenso erklärt wie logische und physische Datenstrukturen sowie sequentieller und Direktzugriff. Wer wissen will, wie man mit Datensätzen größer als 255 Zeichen arbeitet, wie eine Hashing-Datei aufgebaut ist, wie der Direktzugriff funktioniert oder wie man ein komplettes Dateiverwaltungsprogramm erstellt (im Buch als ausführlich beschriebenes Listing enthalten), der braucht dieses neue Superbuch. **ALLES ÜBER DATEIVERWALTUNG UND DATENBANKEN, ca. 200 Seiten, DM 39,–**

6

6

Fast alles, was man mit dem 64er machen kann. Leichtverständlich und spannend geschrieben. Mit Programmen zum Nutzen und Lernen: Gedichte vom Computer, Einladung zur Party, Werbebriefe, Autokostenberechnung, Rezeptkartei, Gesundheitsarchiv, Handarbeitshilfen und noch mehr. Für jeden 64er Anwender unbedingt empfehlenswert! **DAS IDEENBUCH ZUM COMMODORE 64, 1984, über 200 Seiten, DM 29,-.**

9

Bedienerfreundlich und erfolgreich in BASIC programmieren ist keine Sache nur für Profis. Wie man's macht verraten die Software-Autoren aus dem Hause DATA BECKER: Menuesteuerung, Maskenaufbau, Parameterisierung und Dokumentation sind die Stichworte. Dazu die leistungsfähige Datenverwaltung QUISAM mit lauffertigen Beispielprogrammen. **64 FÜR PROFIS, 2. Auflage 1984, ca. 300 Seiten, DM 49,-.**

Graphik und

7

8

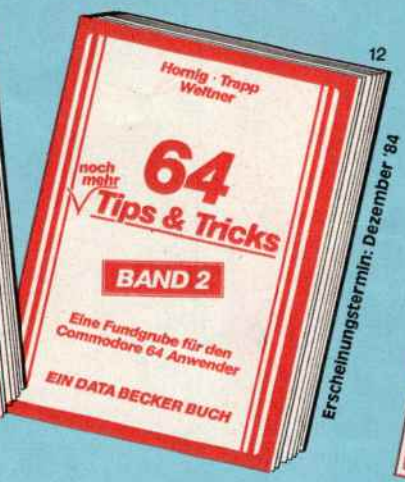
7

Der Bestseller zur Grafikprogrammierung des C64 vom Autor der berühmten Supergrafik. Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis. Bringt alles über Sprites, High-Res-Graphik und Multicolor bis hin zu 3-D und CAD. Unzählige Superprogramme und Routinen zum Abtippen. **DAS GRAPHIKBUCH ZUM COMMODORE 64, 1984, 295 S., DM 39,–**

Jede Menge Tips & Tricks

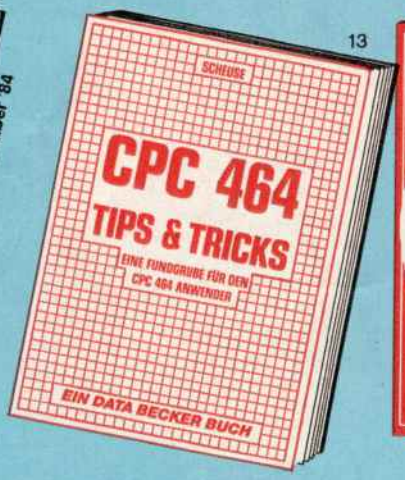
11

12



Erscheinungstermin: Dezember '84

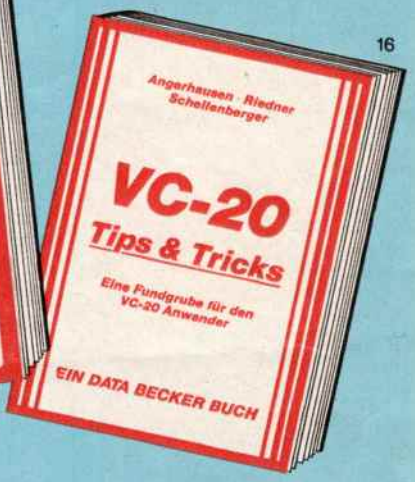
13



14

15

16



11 **DER BESTSELLER – BAND 1**
64 Tips & Tricks, das mit über 70.000 Exemplaren meistverkaufte DATA BECKER BUCH, ist eine hochinteressante Sammlung von Anregungen zur fortgeschrittenen Programmierung des COMMODORE 64, POKE's und andere nützliche Routinen, interessanten Programmen. Aus dem Inhalt: 3D-Graphik in BASIC – Farbige Balkengraphik – Definition eines eigenen Zeichensatzes – Tastaturbelegung – Simulation der Maus mit einem Joystick – BASIC für Fortgeschrittene – C-64 spricht deutsch – CP/M auf dem COMMODORE 64 – Druckeranschluß über den USER-Port – Datenübertragung von und zu anderen Rechnern – Synthesizer in Stereo – Retten einer nicht ordnungsgemäß geschlossenen Datei – Erzeugen einer BASIC-Zeile in BASIC – Kassettenpuffer als Datenspeicher – Multitasking auf dem COMMODORE 64-POKE's und die Zeropage – GOTO, GOSUB und RESTORE mit berechneten Zeilennummern, INSTR und STRING-Funktion – Repeat-Funktion für alle Tasten. Alle Maschinenprogramme mit BASIC-Ladeprogrammen. 64 Tips & Tricks ist eine echte Fundgrube für jeden COMMODORE 64 Anwender.
64 TIPS & TRICKS, 1984, über 300 Seiten, DM 49,–

12 **JETZT NOCH MEHR TIPS & TRICKS – BAND 2**
Auch der zweite Band von 64 Tips & Tricks dürfte sehr schnell ein Bestseller werden. Das Buch enthält eine Fülle hochkarätiger Programme, Anregungen und Routinen: ein umfangreiches Kapitel über Softwareschutz – Befehlserweiterungen und wie man sie macht – Tips & Tricks zur Programmierung von Superspielen – Zeiger und deren Manipulation – mehr übers Interrupt-Handling mit vielen Beispielen – erweiterte Hardware-Möglichkeiten – Betriebssystem ins RAM kopieren und dort manipulieren – sowie viele weitere Programme, Befehlserweiterungen und nützliche Routinen. Wer gerne programmiert und mehr wissen will über den COMMODORE 64, der braucht dieses neue Buch.
64 TIPS & TRICKS Band 2, ca. 250 Seiten, DM 39,–

13
Viele Tips und Tricks rund um den CPC 464.
Vom Hardwareaufbau, Betriebssystem, Basic-Tokens, Zeichnen mit dem Joystick, Anwendungen der Windowtechnologie und sehr vielen interessanten Programmen wie einer umfangreichen Dateiverwaltung, Soundeditor, komfortablen Zeichengenerator bis zu kompletten Listings spannender Spiele bietet das Buch viele Anregungen und wichtige Hilfen. Diese riesige Fundgrube sollte jeder CPC 464-Besitzer haben! **CPC 464 TIPS & TRICKS, 1984, über 250 Seiten, DM 39,-**

14
Besonders wichtig: Dem APPLE II TIPS & TRICKS Buch liegen Erfahrungen in der Arbeit mit dem II+, IIe und dem neuen superkompakten IIc zugrunde. Nützliche PEEKs und POKEs, Grundlagen der ASSEMBLER-Programmierung, Farbgrafik, Aufbau von Bildschirmmasken sind nur Ausschnitte aus der Themenvielfalt. Ein Überblick über den Einsatz von wichtiger Software für den APPLE II rundet dieses neue Buch ab, das jeder Apple II Besitzer haben sollte. **APPLE II TIPS & TRICKS, 1984, über 400 Seiten, DM 49,-**

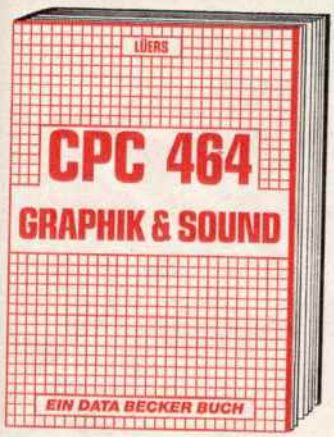
15
Ein Buch mit Utilities, Tricks und vielen Programmen. Definitionen neuer Datenstrukturen: Liste, Stack, Schlange. Funktionsprogramme: Permutationen, Kombinationen, Fakultäten u. a. Spiele, Zahlenumwandlung. Grafik: CAD/CAM und 3-D-Grafik. Und der Hammer: TEXTOMAT als komfortabler Editor für PASCAL 64! **PASCAL 64 TIPS & TRICKS, 1984, ca. 250 Seiten, DM 39,-.**

16
Um mehr als hundert Seiten wertvoller geworden ist dies legendäre Buch zum VC 20. Neben den für jeden Benutzer wichtigen Grundlagen enthält das Buch eine Fülle erstklassiger Programmlistings: Programmieren der Funktionstasten, Autostart, Befehlserweiterungen und Anwenderprogramme. In diesem Wälzer wird jeder VC 20-Besitzer immer wieder etwas Neues finden! **VC-20 TIPS & TRICKS, 3. erweiterte und überarbeitete Auflage, 1984, 324 Seiten, DM 49,-.**

ohne Abb.:

Eine wahre Fundgrube für den TI-99 Anwender ist das Buch TI-99 Tips & Tricks. **300 Seiten, DM 49,–**

Sound



8
Mit dem Musikbuch nutzen Sie die Klangmöglichkeiten des C64! Neben einer kurzen Einführung in die Computermusik finden Sie Informationen zu Soundregistern, ADSR-Programmierung, Synchronisation und Ringmodulation. Zahlreiche Beispiele für Sound- und Songprogrammierung sowie wichtige Routinen runden den Inhalt ab. **DAS MUSIKBUCH ZUM COMMODORE 64, über 200 Seiten, DM 39,-.**

10
Der Schneider CPC 464 besitzt nicht nur ein hervorragendes Preis-/Leistungsverhältnis, sondern auch außergewöhnliche Grafik- und Soundfähigkeiten. In diesem Buch werden die Möglichkeiten des CPC 464 umfassend und leichtverständlich dargestellt. Viele nützliche Beispielprogramme runden den Text ab. **CPC 464 GRAPHIK & SOUND, ca. 200 S., DM 39,-**

Erscheinungstermin: Dezember '84

Erscheinungstermin Dezember '84

DAS TRAININGSBUCH ZU TURBO PASCAL, ca. 220 Seiten, DM 39,–

Erscheinungstermin Dezember '84

DAS TRAININGSBUCH ZU FORTH, ca. 250 Seiten, DM 39,–

Erscheinungstermin Dezember '84

DAS TRAININGSBUCH ZU LOGO, ca. 200 Seiten, DM 39,–

Optimales Software-Training

Software richtig nutzen ist nicht schwer – wenn man weiß wie es geht. Leider kommen immer noch die wenigsten Anwender der hochgelobten Standardprogramme mit den mitgelieferten Handbüchern der Hersteller alleine zurecht. Dies liegt nicht nur an den Handbüchern, sondern auch daran, daß den Software-Anwendern oft auch das notwendige Grundwissen fehlt.
DATA BECKER hat deshalb die überaus beliebte und erfolgreiche Reihe der Software-Trainingsbücher geschaffen. Diese Bücher führen nicht nur leicht verständlich in das jeweilige Programm ein, sondern vermitteln auch das notwendige Rüstzeug, um die Programme sinnvoll und erfolgreich einzusetzen. Auch der fortgeschrittene Anwender findet in den Trainingsbüchern viele wichtige Tips & Tricks. Die Autoren dieser Buchreihe haben nicht nur ausgiebige Erfahrungen mit dem richtigen Einsatz der Programme, sondern kennen in der Regel die Sorgen und Wünsche ihrer Leser auch auf Grund intensiver Seminarerfahrung als Referenten.

DAS TRAININGSBUCH ZU WORDSTAR/MAILMERGE, ca. 270 Seiten, DM 39,–

DAS TRAININGSBUCH ZU SIMON'S BASIC, 380 Seiten, DM 49,–

DAS TRAININGSBUCH ZU PASCAL, 250 Seiten, DM 39,–

DAS TRAININGSBUCH ZU dBASE, 250 Seiten, DM 49,–

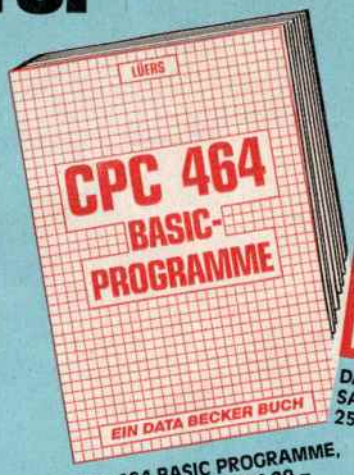
DAS TRAININGSBUCH ZU TEXTOMAT, 200 Seiten, DM 39,–

DAS TRAININGSBUCH ZU MULTIPLAN, 250 Seiten, DM 49,–

DAS TRAININGSBUCH ZU DATAMAT, 200 Seiten, DM 39,–

Listings für Kenner.

Interessante BASIC-Programme für den CPC 464 aus den unterschiedlichsten Bereichen, von der Videodatei über Disassembler und Spiele bis hin zu Anwendungen für den täglichen Gebrauch, nützlichen Programmeditoren und Grafik- und Soundeditoren. CPC 464 BASIC PROGRAMME, 180 S., DM 39,–



CPC 464 BASIC PROGRAMME, über 180 Seiten, DM 29,–

DATA BECKER'S GROSSE PROGRAMMSAMMLUNG ZUM COMMODORE 64, 250 Seiten, DM 49,–

Über 50 Anwendungsprogramme aus allen Bereichen von 50 verschiedenen Autoren. Spiele, Graphik & Sound, Mathematik, Hilfsprogramme und größere Anwendungsprogramme. Dazu wertvolle Tips & Tricks zum Selbermachen. DATA BECKER'S GROSSE 64er PROGRAMMSAMMLUNG, 250 S., DM 49,–

Bücher für die Penne.

DAS SCHULBUCH ZUM CPC 464, 380 S., DM 49,–

DAS SCHULBUCH ZU ATARI 600/800 XL, 380 S., DM 49,–

Tausende Schüler aller Altersklassen besitzen einen Homecomputer. Was liegt näher als den Rechner für schulische Zwecke einzusetzen? Hilfestellung in jeder Beziehung bieten dabei die DATA BECKER Schulbücher. Selbstverständlich ist der Stoff von erfahrenen Pädagogen didaktisch aufbereitet und strukturiert. So lernt man nicht nur die Computeranwendung in den Fächern Mathematik, Physik, Chemie, Biologie, Fremdsprachen und Geographie, sondern es bleibt auch einiges Wissen über Elektronik und Informatik hängen.

DAS SCHULBUCH ZUM COMMODORE 64, 300 S., DM 49,–

Abenteuer für zu Hause.

Ein faszinierender Führer in die fantastische Welt der Abenteuerspiele. Hier läßt sich ein erfolgreicher Autor in die Karten gucken; er zeigt, wie Adventures funktionieren, wie man sie erfolgreich spielt und wie man eigene Adventures programmiert. Der Clou des Buches ist neben fertigen Adventures zum Abtippen ein kompletter ADVENTURE-GENERATOR, mit dem das Selbsterstellen packender Adventures zum Kinderspiel wird. Achtung: dieses Buch macht süchtig! ADVENTURES – UND WIE MAN SIE PROGRAMMIERT, über 200 S., DM 39,–
ADVENTURES – UND WIE MAN SIE AUF ATARI PROGRAMMIERT, über 200 S., DM 39,–

ADVENTURES – UND WIE MAN SIE PROGRAMMIERT, ca. 220 Seiten, DM 39,–

ADVENTURES – UND WIE MAN SIE AUF DEM ATARI PROGRAMMIERT, ca. 230 Seiten, DM 39,–

Da steht alles drin!

DAS DATA BECKER LEXIKON ZUM IBM PC, ca. 350 Seiten, DM 49,–

DAS DATA BECKER LEXIKON ZUM APPLE II, über 300 Seiten, DM 49,–

Erscheinungstermin Dezember '84

DAS DATA BECKER LEXIKON ZUM COMMODORE 64, ca. 350 Seiten, DM 49,–

Solch eine Buchreihe haben Sie gesucht: Umfassendes Nachschlagewerk zum jeweiligen Computer und seiner Programmierung, allgemeines Computerlexikon mit Fachwissen von A–Z und Fachwörterbuch mit Übersetzungen wichtiger englischer Fachbegriffe – die DATA BECKER LEXIKA stellen damit praktisch drei Bücher in einem dar. Sie enthalten eine unglaubliche Vielfalt an Informationen und dienen so zugleich als kompetentes Nachschlagewerk und als unentbehrliches Arbeitsmittel. Viele Abbildungen und Beispiele ergänzen den Text. Das DATA BECKER LEXIKON gibt es in speziellen Versionen für APPLE II, COMMODORE 64 und IBM PC. Ein Muß für jeden Computer Anwender.

für Technik und Wissenschaft

① APPLE II FÜR TECHNIK UND WISSENSCHAFT bietet ein faszinierendes und vielfältiges Spektrum naturwissenschaftlicher Aufgabenstellungen, dokumentiert mit vielen interessanten Listings: Programmierung wissenschaftlicher Probleme – Statistik und graphische Darstellung – Funktionsintegration nach Simpson – Differentialgleichungen nach Euler – dreidimensionale Funktionsdarstellung – Lineare Regression – Emissionslinien chemischer Elemente – Atomphysik – Temperaturwandler – Raketentechnik und vieles mehr.

② Dieses Buch ist umfangreiche Programmsammlung und umfassendes Standardwerk mit wichtigen Tips & Tricks zugleich. Sortierprogramme, Mathematikprogramme, Statistik. Weitere Programme für Chemie, Physik, Biologie und Elektronik. So wird der 64er zur wissenschaftlichen Hilfskraft.

②

COMMODORE 64 FÜR TECHNIK UND WISSENSCHAFT, ca. 300 Seiten, DM 49,–

①

APPLE II FÜR TECHNIK UND WISSENSCHAFT, über 250 Seiten, DM 49,–

DIESES BUCH SOLLTEN SIE LESEN!

Neben der Welt Ihres eigenen Computers gibt es noch eine andere, immer wichtiger werdende Welt: die Welt der IBM. Sie wird bestimmt von Großrechnern, Kommunikation und Netzwerken. Dieses Buch führt Sie leicht verständlich und umfassend in die Welt der IBM ein. Dabei werden Begriffe wie SNA, 3270 und SDLC ebenso erklärt wie Datenübertragungsmöglichkeiten, PC-Anschluß an Großrechner und Netzwerkfähigkeiten. Sogar die Möglichkeiten des neuen IBM PC AT sind bereits enthalten.
EIN WEGWEISER DURCH DIE IBM-WELT, ca. 300 Seiten, **DM 59,–**

DAS BRINGT'S

Die professionelle Datenbank für Commodore 64 und Apple IIe/IIc

Wer bisher neidisch auf die Leistungsmerkmale teurer Datenbanken für größere Computer geschielt hat, der kann jetzt mithalten, ohne sich einen neuen Computer kaufen zu müssen: mit SUPERBASE, der professionellen Datenbank für COMMODORE 64 und APPLE IIe/IIc. Hier einige Leistungsmerkmale dieser „Super"-Datenbank:

- maximale Datensatzlänge 1108 Zeichen, verteilt auf bis zu 4 Bildschirmseiten
- bis zu 127 Felder pro Datensatz, wobei Textfelder bis zu 255 Zeichen lang sein können
- insgesamt 15 Einzeldateien können zu einer SUPERBASE-Datenbank verknüpft werden
- Speicherkapazität nur durch Diskette begrenzt
- umfangreiche Auswertungsmöglichkeiten und komfortabler Report-Generator
- Kalkulationsmöglichkeiten und Rechnen
- Import- (Einlesen von externen Daten) und Export- (Ausgabe von SUPERBASE Dateien als sequentielle Datei) Funktionen ermöglichen Datenaustausch mit anderen Programmen
- durch leistungsfähige Datenbanksprache auch als kompletter Anwendungsgenerator verwendbar
- deutsche Bildschirmdialoge und umfangreiches deutsches Handbuch

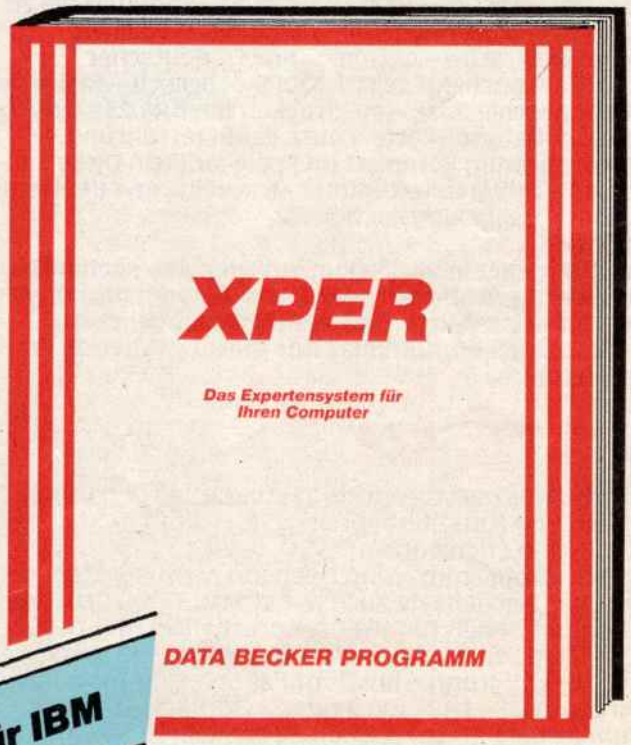
SUPERBASE ist lieferbar für COMMODORE 64 (DM 398,– unverb. Preisempfehlung) und ab ca. Mitte November für APPLE IIe/IIc (DM 498,– unverb. Preisempfehlung).

Das Expertensystem für Ihren Computer

Für COMMODORE 64, IBM PC und APPLE IIe/IIc Anwender hat die Zukunft bereits begonnen. Ab Ende November können wir Ihnen für diese Computer das Expertensystem XPER liefern. XPER ist eine Datenbank, die auf den Prinzipien der künstlichen Intelligenz beruht.
Das Prinzip eines Expertensytems wie XPER ist einfach und bestechend zugleich. Sie „füttern" XPER mit Ihrem Wissen, z.B. als Arzt über Krankheiten und Symptome. XPER hilft Ihnen dann später bei der Diagnose, indem XPER Fragen stellt und auf der Basis Ihrer Anworten solange den Suchbaum abarbeitet, bis eine zufriedenstellende Lösung oder Eingrenzung möglicher Lösungen gefunden ist. Die Anwendungsmöglichkeiten eines Expertensystems sind praktisch unbegrenzt und bleiben der Phantasie des Benutzers überlassen. Die XPER-Versionen für die einzelnen Computer unterscheiden sich lediglich in den Datenmengen:

	Objekte	Kriterien	Eigenschaften
IBM PC	300	50	250
APPLE IIe/IIc	90	30	200
COMMODORE 64	100	40	200

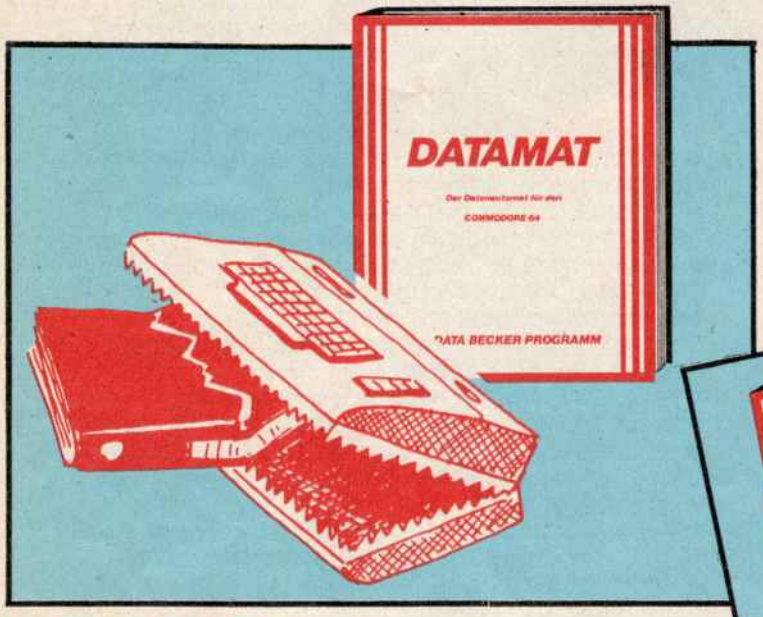
Die COMMODORE 64 und APPLE-Versionen kosten jeweils DM 298,– und die IBM-Version DM 498,– (unverb. Preisempfehlung).



und für IBM

Von wegen Spiel

Das Superteam



DATAMAT

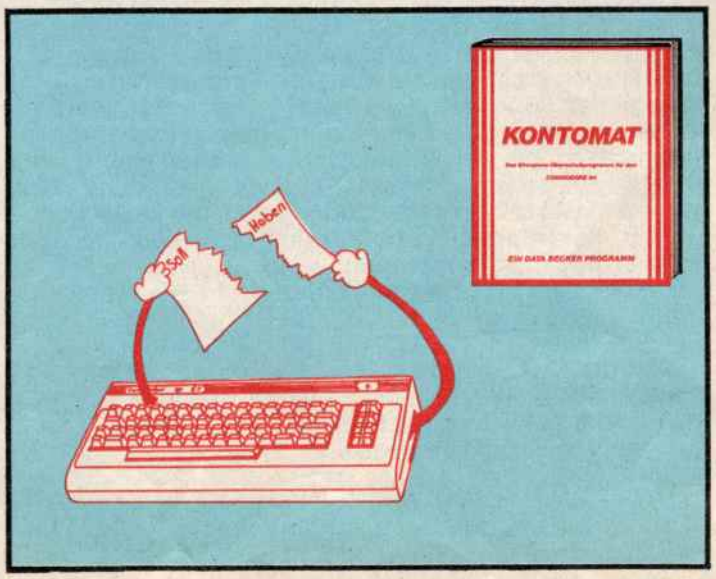
Deutschlands meistgekaufte Dateiverwaltung bietet einiges, was in dieser Preisklasse bisher unvorstellbar schien:
menuegesteuertes Diskettenprogramm, dadurch extrem einfach zu bedienen – für jede Art von Daten – völlig frei gestaltbare Eingabemaske – 50 Felder pro Datensatz – 253 Zeichen pro Datensatz – bis zu 2000 Datensätze pro Datei je nach Umfang – Schnittstelle zu TEXTOMAT – läuft mit 1 oder 2 Floppies – völlig in Maschinensprache – extrem schnell – deutscher Zeichensatz auch auf COMMODORE-Druckern – fast jeder Drucker anschließbar – ausdrucken über RS 232 – duplizieren der Datendiskette – gute Benutzerführung – Hauptprogramm komplett im Speicher (kein Diskettenwechsel) – integrierte Minitextverarbeitung – deutsches Handbuch mit Übungslektionen.
Sie können:
jeden Datensatz in 2–3 Sekunden suchen – nach beliebigen Feldern selektieren – nach allen Feldern gleichzeitig sortieren – Listen in völlig freiem Format drucken – Etiketten drucken. Komplett nur DM 99,–. (unverb. Preisempfehlung)

TEXTOMAT

Deutschlands meistgekaufte Textverarbeitung bietet Profileistung zum Hobbypreis:
TEXTOMAT in Stichworten:
Diskettenprogramm – durchgehend menuegesteuert – deutscher Zeichensatz auch auf COMMODORE-Druckern – Rechenfunktionen für alle Grundrechenarten – 24.000 Zeichen pro Text im Speicher – beliebig lange Texte durch Verknüpfung – horizontales Scrolling für 80 Zeichen pro Zeile – läuft mit 1 oder 2 Floppies – frei programmierbare Steuerzeichen – Formularsteuerung für Randeinstellung u.s.w. – komplette Bausteinverarbeitung – Blockoperationen, Suchen und Ersetzen – Serienbriefschreibung mit DATAMAT – formatierte Ausgabe auf Bildschirm – an fast jeden Drucker anpaßbar – ausführliches deutsches Handbuch mit Übungslektionen – komplett nur DM 99,– (unverb. Preisempfehlung).
Viele DATA BECKER Autoren nutzen TEXTOMAT wegen seiner Vielseitigkeit und leichten Bedienung sogar zum Erstellen ganzer Bücher.

KONTOMAT

KONTOMAT ist ein menuegesteuertes Einnahme-Überschußprogramm nach § 4(3) EStG mit Kassenbuch, Bankkontenüberwachung, automatischer Steuerbuchung, AFA Tabelleerstellung, Kontenblättern, Ermittlung der USt.-Voranmeldungswerte und Monats- und Jahres



zeug...

abrechnung. Der neue KONTOMAT ist voll parameterisiert und läßt sich damit an Ihre Bedürfnisse anpassen. Für alle Gewerbetreibenden, die nicht laut HGB zur Buchführung verpflichtet sind. KONTOMAT ist für den gewerblichen Einsatz, aber auch als Lernprogramm oder zur Haushaltsbuchführung geeignet.

KONTOMAT in Stichworten:
Diskettenprogramm – maximal 120 Konten – Beträge mit bis zu 6 Vor- und 2 Nachkommastellen – 4 Mehrwert- und Vorsteuersätze – intervallmäßige Belegeingabe – 4 Buchungsarten (SOLL, HABEN, SOLL/HABEN und HABEN/SOLL) – Anzeige der Soll- und Habensumme bei mehrfachen Buchungssätzen – komfortable Belegeingabe mit Datum, Buchungstext, Steuerzeichen und Betrag – Druck des Journals während der Belegeingabe – Druck von umfangreichen Kontenblättern – Druck einer Summen- und Saldenliste mit Monats- und Jahresumsatzsummen – betriebswirtschaftliche Auswertung mit Druckausgabe – Ermittlung und Druckausgabe der Umsatzsteuerzahllast – Speicherung der Anlagegüter und automatische Abschreibung am Jahresende – übersichtliche AfA-Liste – arbeitet mit 1 oder 2 Laufwerken – umfangreiches deutsches Handbuch. **DM 148,–**
unverb. Preisempfehlung

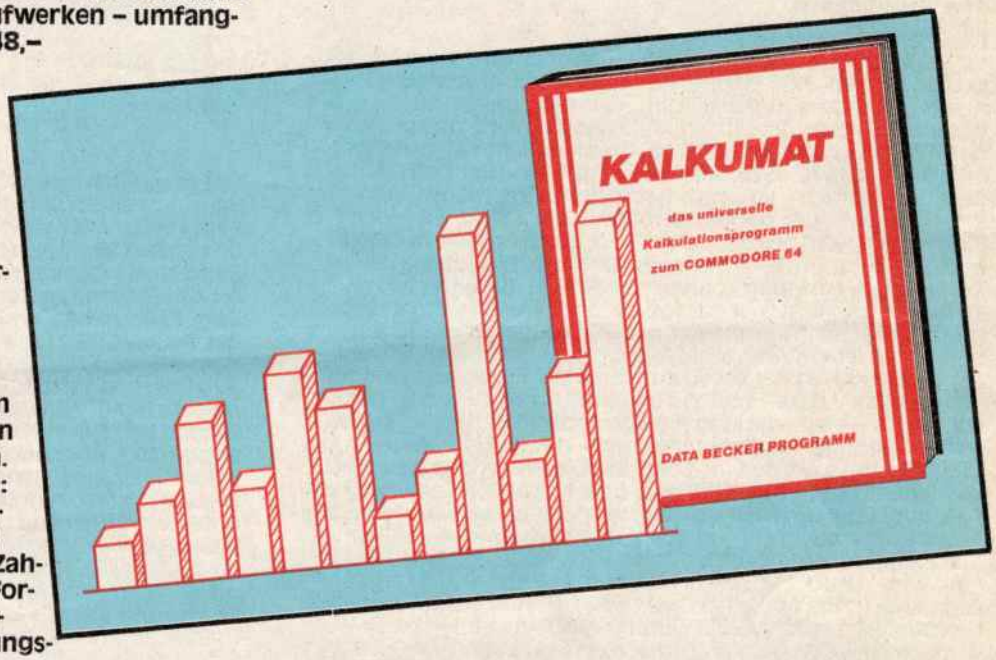
ZAHLUNGS-VERKEHR

Umfangreicher Zahlungsverkehr kann zur Plage werden. Das Software-Paket ZAHLUNGSVERKEHR übernimmt den größten Teil dieser Arbeit. Außer den notwendigen Fähigkeiten für das Ausfüllen und Auflisten von Überweisungen und Schecks ist der ZAHLUNGSVERKEHR in der Lage, Sammellisten, Einzugslisten etc. selbständig zusammenzustellen.

ZAHLUNGSVERKEHR in Stichworten:
Diskettenprogramm – max. 100 Zahlungsempfänger pro Diskette – drei definierbare Absenderbanken – 25 Zahlungsdateien – 14 frei definierbare Formulare – Kontrolldruck bei Belegeingabe möglich – Eingabe von Rechnungsdaten oder eines Verwendungszwecks – Ausdruck einer Sammel-Überweisungsliste – Korrekturmöglichkeit der einzelnen Zahlungsdateien – arbeitet mit einer oder zwei Floppies – umfangreiches deutsches Handbuch.
DM 148,– unverb. Preisempfehlung

KALKUMAT

Das Software-Paket KALKUMAT setzt neue Standards für Kalkulations-Programme auf dem Commodore 64. Alle bewährten Leistungsmerkmale solcher Programme wurden übernommen, neue hinzugefügt und das Ganze mit einer ungewöhnlich komfortablen Bedienerführung versehen. Mit dem KALKUMAT können Sie Tabellen mit bis zu 255 Zeilen in 63 Spalten erstellen. Dabei kann jede Spaltenbreite frei gewählt werden. Werte werden über eine Edit-Zeile genauso bequem eingegeben wie in BASIC-Programmen, alle Optionen sind über Menues zu



erreichen. Wenn Sie einmal unsicher sind, können Sie einen der vielen Hilfstexte aufrufen. Alle Texte werden in deutscher Sprache ausgegeben, außerdem kann zwischen dem amerikanischen und einem deutschen Zeichensatz (mit den Umlauten) gewählt werden. Einen besonderen Leckerbissen stellt das integrierte Graphik-Paket dar. Werte aus einem bearbeiteten Arbeitsblatt lassen sich auf vielfältige Weise graphisch darstellen: Kuchengraphik, Kurvenzüge, Minimum-Maximum-Graphik oder Säulendiagramme. Die so entstandenen Graphiken können Sie mit verschiedenen Schriftgrößen beschriften. Im Graphik-Programm können überdies 8 Fenster definiert werden. Der KALKUMAT ist ein Problemlöser für Aufgaben sowohl im geschäftlichen als auch im privaten Bereich. Jeder 64er-Besitzer wird sein individuelles Einsatzgebiet für den KALKUMAT finden.

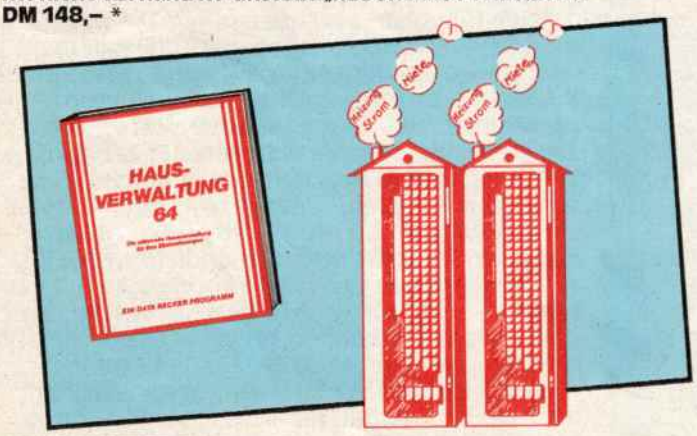
KALKUMAT, auf Diskette und mit ausführlichem Handbuch DM 198,–
unverb. Preisempfehlung

Alle Programme auf Diskette

Programme aus gutem Hause.

FAKTUMAT
Mit FAKTUMAT ist das Schreiben von Rechnungen kein Alptraum mehr. Eine Sofortfakturierung mit integrierter Lagerbuchführung. Individuelle Anpassung von Steuersätzen, Maßeinheiten und Firmendaten. Kunden- und Artikelstamm voll pflegbar. Schneller Zugriff auf Kunden- und Artikeldaten, über freidefinierbaren, 6-stelligen Schlüssel. Automatische Fortschreibung von Artikel- und Kundendaten, individuell nutzbar. Alles in allem die Arbeits- und Zeitersparnis, die Sie sich schon immer gewünscht haben.

FAKTUMAT in Stichworten:
voll menuegesteuert – läuft mit einer oder zwei Floppies – Diskettenwechsel (eine Floppy) nur beim Wechsel vom Hauptmenue ins Unterprogramm und umgekehrt – mit Ausnahme des Ausschaltens der Floppy während der Verarbeitung werden alle Fehler abgefangen (z.B. Drucker nicht eingeschaltet – arbeitet mit 1525, 1526, MPS 801, EPSON Drucker und DATA BECKER Interface – voll parameterisiert: Firmenkopf, MWSt. und Rabattsätze, Größe der Dateien beliebig wählbar – 5 Zeilen für Firmenkopf je 30 Zeichen (erste Zeile erscheint auf der Rechnung in Breitschrift – 4 Mehrwertsteuer-Sätze; während der Rechnungsschreibung können also Artikel mit unterschiedlichem Mehrwertsteuer-Satz verrechnet werden – 10 Rabattsätze (Rabattsatz 1 vorbelegt mit 0%), bei der Rechnungsschreibung kann jedem Artikel ein Rabattsatz zugewiesen werden – maximal 1900 Artikel bei 50 Kunden oder 950 Kunden bei 100 Artikel (max. Artikel = [1000-Kunden]*2; max. Kunden = [2000-Artikel]/2) – manuelle Eingabe von Artikeln und/oder Kunde während der Rechnungsschreibung – d.h. es können mehr Artikel verrechnet werden als überhaupt in die Datei passen (bei Verzicht auf Lagerbuchführung) bzw. es können Rechnungen an Kunden geschrieben werden, die nicht erfaßt wurden – integrierte Lagerbuchführung mit Ausgabe einer Inventurliste – Rechnungsbeträge und Datum werden in der Kundendatei festgehalten – Druck von: Rechnung (mit Abbuchen aus Lager), Rechnung (ohne Abbuchen aus Lager), Lieferschein – deutsches detailliertes Handbuch mit Übungs- und Anwendungsteil – deutsche Bedienerführung innerhalb des Programms (z.B. „Artikel nicht vorhanden" anstelle „RECORD NOT PRESENT").
DM 148,– *



HAUSVERWALTUNG
Jetzt können alle Hausbesitzer aufatmen: das Programm HAUSVERWALTUNG bietet ihnen eine sehr komfortable Verwaltung der Mietwohnungen mit dem COMMODORE 64.
Alles, was Sie dazu brauchen, ist ein COMMODORE 64, ein Diskettenlaufwerk 1541, ein anschlußfähiger Drucker und das obengenannte Programm HAUSVERWALTUNG. Die nachfolgenden und viele weitere leistungsfähige Features ermöglichen eine äußerst rationelle Verwaltung Ihrer Mietwohnungen.

Alle Programme auf Diskette

* Bei den Preisen für Programme handelt es sich um unverb. Preisempfehlungen

HAUSVERWALTUNG in Stichworten:
Diskettenprogramm – Verwaltung von 50 Einheiten pro Objekt möglich – Stammdatenverwaltung für Häuser und Mieter – Verbuchen der Miete, Nebenkosten und Garagenmieten – Mietkontoanzeige – Haus- und Mieteraufstellung – Mahnungen – Verbuchen der anfallenden Kosten – Kostengegenüberstellung – Jahresendabrechnung mit automatischem Jahresübertrag – umfangreiches deutsches Handbuch.
DM 198,– *

Das neue Software-Paket FINANZGENIE macht Ihren 64er zum Hausverwalter. Ob feste Einnahmen und Ausgaben, Kredite und Sparposten oder variable Beträge, alles können Sie verfüttern. Das FINANZGENIE liefert Ihnen die aufbereiteten Daten auf den Bildschirm oder schwarz auf weiß zum Abheften. Dabei arbeitet das Programm „terminorientiert". Alle Daten werden anhand ihrer Fälligkeit gefunden. So ist es auch selbstverständlich, daß das FINANZGENIE über verschiedene nützliche Kalenderfunktionen verfügt. Feste Termine werden überwacht und auf einem persönlichen Terminplaner ausgedruckt. Das FINANZGENIE kümmert sich natürlich auch um Ihre Bankangelegenheit: Überweisungen werden vorbereitet und Kontostände automatisch aktualisiert. Aber auch Beratung können Sie vom Programm bekommen. Ein eigener Abschnitt dreht sich um das Thema Kredite und Sparen. Sie können beispielsweise Darlehensangebote berechnen und miteinander vergleichen oder ausrechnen lassen wieviel Zinsen Ihr Sparbuch pro Jahr bringen wird. Mit dem FINANZGENIE können Sie vieles machen, nur keine Fehler; die Bedienungssicherheit wurde auf ein ungewöhnliches Niveau gehoben. Es ist praktisch unmöglich sinnlose oder ungeeignete Eingaben zu machen. Jeder Versuch führt zu einer Fehlermeldung. Ihr 64er mit dem FINANZGENIE sind das Team für Ihre privaten Finanzen und Termine!
FINANZGENIE, DM 69,– *
Auf Diskette

DIE DISKETTE ZUM BUCH

Laden, Starten – Klar! Zu folgenden Büchern gibt's jetzt die Diskette zum Buch mit allen wichtigen Programmen:
64 INTERN
64 TIPS & TRICKS
64 FÜR PROFIS
DRUCKER BUCH
FLOPPY BUCH
MASCHINENSPRACHEBUCH
MASCHINENSPRACHE FÜR FORTGESCHRITTENE
GRAPHIKBUCH
VC-20 TIPS & TRICKS
TRAININGSBUCH DATAMAT
COMPILER VERSTEHEN ANWENDEN ENTWICKELN
APPLE II TIPS & TRICKS
PASCAL 64 TIPS & TRICKS
Preis jeweils DM 39,– *

Diskette zum SCHULBUCH ZUM COMMODORE 64 mit 14 weiteren Programmen und 70seitigem Handbuch DM 49,– *

Jetzt auch zum C64 Adventure-Buch, DM 49,– *

Der C 64 spricht nicht nur Basic...

PROFIMAT

Wer sich tiefer in die Innereien des Computers begeben will, kommt ohne besonderes Werkzeug nicht aus. Einerseits muß der volle Einblick in alle Speicherbereiche möglich sein, andererseits soll der Umgang mit Maschinenprogrammen so komfortabel wie möglich gestaltet sein.
PROFIMAT hat Lösungen für beide Probleme: Der Maschinensprache-Monitor PROFI-MON bietet alle Hilfsmittel zum Umgang mit Maschinenprogrammen; PROFI-ASS ist ein Macro-Assembler, der das Schreiben von Maschinenprogrammen fast so einfach macht wie das Programmieren in BASIC.

PROFIMAT in Stichworten:
Registerinhalte und Flags anzeigen – Speicherinhalte anzeigen – Maschinenprogramme laden, ausführen und speichern – Speicherbereiche durchsuchen, vergleichen, füllen und verschieben – echter Einzelschrittmodus – Setzen von Unterbrechungspunkten – schneller Trace-Modus – Rückkehr zu BASIC – formatfreie Eingabe – Verkettung beliebig vieler Quellprogramme – erzeugter Objektcode kann in Speicher oder auf Diskette gehen – formatiertes Assemblerlisting – ladbare Symboltabellen – redefinierbare Symbole – Operatoren – Unterstützung der Fließkommaarithmetik – bedingte Assemblierung – Assemblerschleifen – MACROS mit beliebigen Parametern.
DM 99,– *

MASTER 64

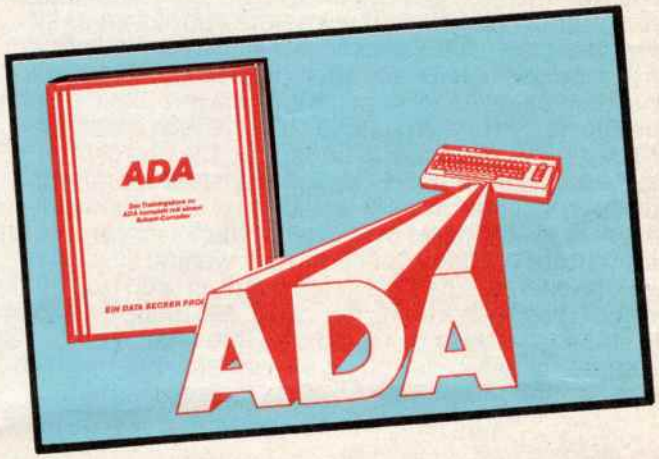
MASTER 64 ist ein professionelles Programmentwicklungssystem für den C-64, das es Ihnen ermöglicht, die Programmentwicklungszeit auf einen Bruchteil der sonst üblichen Zeit zu reduzieren. MASTER 64 bietet einen Programmkomfort, den Sie nutzen sollten.

MASTER 64 in Stichworten:
70 zusätzliche Befehle – Bildschirmmaskengenerator – definieren von Bildschirmzonen – Eingabe aus Zonen – formatierte Ausgabe – Abspeicherung von Bildschirminhalten – Arbeiten mit mehreren Bildschirmmasken – ISAM Dateiverwaltung, in der Datensätze über einen Zugriffschlüssel angesprochen werden können – Datensätze bis zu 254 Zeichen – Schlüssellänge bis zu 30 Zeichen – Dateigröße nur von Diskettenkapazität abhängig – Zugriff über Schlüssel und Auswahlmasken – Bildschirm- und Druckmaskengenerator – Erstellung beliebiger Formulare und Ausgabemasken – BASIC-Erweiterungen – Toolkitfunktionen – Mehrfachgenaue Arithmetik (Rechnen mit 22 Stellen Genauigkeit).
DM 198,– *

ADA

Diese Programmiersprache der Zukunft, die das Pentagon in Auftrag gegeben hat, wird jetzt durch DATA BECKER auch dem C-64 Anwender zugänglich gemacht durch den TRAININGSKURS zu ADA, der eine sehr gute Einführung in diese Supersprache bietet. Der dazu gelieferte Compiler liefert ein umfangreiches Subset der Sprache.

ADA in Stichworten:
blockstrukturierte Programme – modularer Aufbau der Programme – ermöglicht die Behandlung von Ausnahmezuständen – Fehlerüberprüfung beim Übersetzen und zur Laufzeit – ermöglicht das einfache Einbinden von Maschinenprogrammen – sehr leichtes Arbeiten mit Programmbibliotheken – Programmdiskette enthält Editor, Übersetzer, Assembler und Disassembler – umfangreiches deutsches Handbuch.
DM 198,– *



STRUKTO 64

STRUKTO 64 ist eine fantastische neue Programmiersprache für strukturiertes Programmieren mit dem C-64 und für alle Programmierer geeignet, die den C-64 als Allround-Computer einsetzen und auf einfache Weise anspruchsvolle Programme erstellen wollen.

STRUKTO 64 in Stichworten:
Interpretersprache, die die Vorzüge von BASIC und PASCAL vereint – strukturiertes Programmieren – übersichtliche Programme – leichte Erlernbarkeit – einfache Bedienung – eingebautes Toolkit erleichtert das Eingeben und Verbessern von Programmen – leichteres Arbeiten mit der Floppy – Sprite-Editor ermöglicht das Einlesen der Sprite-Formen direkt vom Bildschirm – Graphikbedienung wird mit gut durchdachten Befehlen unterstützt – Abspielen von Musik ist unabhängig vom Programmablauf möglich – ca. 80 neue Befehle – lieferbar als Diskettenprogramm – ausführliches deutsches Handbuch.
DM 99,– *

Alle Programme auf Diskette

*Bei den Preisen für Programme handelt es sich um eine unverbindliche Preisempfehlung

BASIC 64

Der Compiler BASIC 64 bietet die Möglichkeit, BASIC-Programme entweder in Maschinensprache oder in einen sogenannten Speedcode zu übersetzen. Beide Varianten sorgen dafür, daß Ihre Programme 4 bis 14mal schneller laufen. Bearbeiten Sie mit BASIC 64 alle Programme, die Ihnen schon immer zu langsam waren. Mit dem kompakten Speedcode können Sie den Speicherplatzbedarf Ihres Programms um 25% verringern, während der speicherplatzaufwendigere Maschinencode zusätzlichen Geschwindigkeitszuwachs bringt. BASIC 64 kann jedes Programm verarbeiten, das im COMMODORE 64 BASIC geschrieben wurde (Ausnahme: einzelne POKE-Befehle) und unterstützt teilweise auch die bekannten Befehlserweiterungen. Außerdem können Sie mit BASIC 64 den Speicherplatz für Daten um 24 K erweitern. Nebenbei erledigt BASIC 64 einige Arbeiten für Sie: Umformung mathematischer Ausdrücke, möglichst ökonomische Speicherplatzausnutzung und Integer Arithmetik. Durch eine völlig veränderte Stringbehandlung schrumpft die gefürchtete Garbage Collection auf wenige Sekunden. Alle Optionen werden per Menue aufgerufen und Eingaben auf ihre Korrektheit überprüft. Mit BASIC 64 haben Sie ein Hilfsmittel in der Hand, das Ihre BASIC-Programme schneller macht, als Sie es bisher für möglich gehalten haben. **DM 99,–** (unverb. Preisempfehlung)

Erscheinungstermin Dezember '84

PASCAL 64

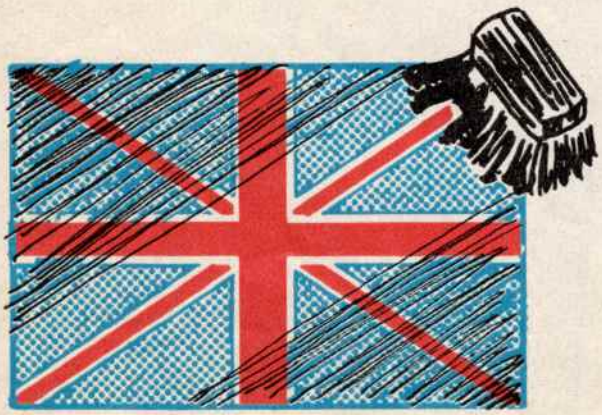
PASCAL 64 ist ein PASCAL Compiler für den COMMODORE 64 mit folgenden Eigenschaften: sehr umfangreicher Befehlsvorrat – erlaubt Interruptprogrammierung und bietet Schnittstellen zu Monitor und Assembler – erzeugt sehr schnelle Programme in reinem Maschinencode – unterstützt relative Dateiverwaltung, Graphik und Sound – bietet die Datentypen REAL, INTEGER, CHAR und BOOLEAN sowie Aufzähltypen und Pointer, die zu Datenstrukturen RECORD, SET, ARRAY und PACKED ARRAY kombiniert werden können – erlaubt vorzeitigen Abschluß von Prozeduren mit EXIT, uneingeschränkte Rekursionen und komfortable Verarbeitung von Teilfeldern (Strings) – ist ein ausgereiftes, deutsches Produkt und wird mit ausführlichem Handbuch geliefert.
DM 99,– (unverbind. Preisempfehlung)

DISKOMAT

Der Umgang mit Diskettenlaufwerken ist für viele noch immer mit Geheimnissen belastet. Andere stören sich an den wenig komfortablen Diskettenbefehlen des BASIC V2. DISKOMAT bringt Abhilfe; alle Diskettenbefehle des BASIC 4.0 stehen zur Verfügung. Außerdem können mit dem Programm SUPERTWIN zwei 1541-Laufwerke wie ein Doppellaufwerk verwaltet werden. Für Benutzer, die sich die Fähigkeiten der Floppy 1541 ganz erschließen wollen, steht der DISK-MONITOR bereit; er macht es endlich möglich, den direkten Zugriff auf einzelne Blocks einfach und bequem vorzunehmen.

DISKOMAT in Stichworten:
Diskettenprogramm – DISK BASIC unterstützt Diskettenbefehle des BASIC 4.0 (CONCAT, HEADER, APPEND, RENAME, OPEN, COLLECT, DSAVE, SCRATCH, DCLOSE, BACKUP, DLOAD, DIRECTORY, RECORD, COPY, CATALOG, DS & DS$) – SUPER TWIN behandelt 2 Laufwerke 1541 wie ein Doppellaufwerk – DISK-MONITOR ermöglicht direkte Analyse und Manipulation von Disketten (direktes Lesen und Schreiben einzelner Blöcke, ändern von Blöcken mittels Bildschirm-Editor, Anzeige des Diskettenstatus, direktes Absenden von Disketten-Befehlen) – ausführliches deutsches Handbuch beschreibt jeden einzelnen der 3 Programmteile. **DM 99,–** unverb. Preisempfehlung

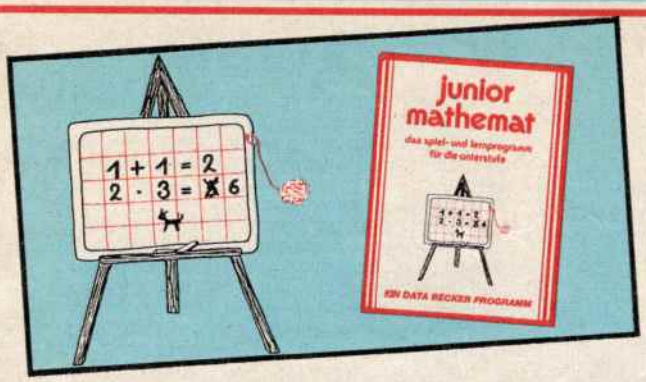
So macht Lernen richtig Spass



Brush up your English!

Können Sie sich einen geduldigeren Lehrer vorstellen als Ihren Computer? Wohl kaum. Das neue Lernprogramm „BRUSH UP YOUR ENGLISH!" hat immer Zeit für Sie, hilft Ihnen und weiß, was Sie schon gelernt haben. Voraussetzung sind Englischkenntnisse gleich welcher Qualität. Das Programm stellt Ihnen verschiedene Fragen, die Sie beantworten können. Dabei schöpft „BRUSH UP..." aus einem Wortschatz von 1500 Vokabeln, mit dem über 700 Aufgaben formuliert werden können. Wenn Sie einmal nicht weiter wissen, wählen Sie die HELP-Funktion und Sie bekommen einen Hinweis auf die Lösung. Reicht das nicht aus, erscheint die Antwort. Außerdem besteht die Möglichkeit, eine Frage zu überspringen oder ganz aus der aktuellen Lektion zu streichen. Das alles findet in einem simulierten Kurs statt. Sie bestimmen den Schwierigkeitsgrad und das Tempo, der Computer bewertet Ihre Leistung, überwacht Ihr Tagespensum und macht Sie auf Lücken aufmerksam. Mit dem neuen Lernprogramm „BRUSH UP YOUR ENGLISH" können Sie Ihre verschollenen Sprachkenntnisse wieder richtig aufbürsten!
Der komplette Kurs besteht aus drei Teilen, die sich durch die verschiedenen Wortfelder unterscheiden. Jede Diskette kann für sich allein benutzt werden.
BRUSH UP YOUR ENGLISH, Teil 1, 2 und 3 jeweils DM 49,– unverb. Preisempfehlung

Alle Programme auf Diskette



Spielend lernen ist beim neuen Lernprogramm JUNIOR-MATHEMAT kein Schlagwort. Ohne verbissenen Ernst oder überzogene Anforderungen können Schüler der Unterstufe (bis zur 4. Klasse) Rechnen üben. Eingebettet sind die Aufgaben in ein kleines Videospiel, das als Belohnung und Motivation fungiert. Die Übungen sind bei jedem Schwierigkeitsgrad den offiziellen Lehrplänen angepaßt. Auch die Notengebung richtet sich nach diesem Standard. Ihr Kind kann mit dem JUNIOR-MATHEMAT ganz selbständig lernen und spielen. Sie haben jedoch die Möglichkeit, den Leistungsstand zu überprüfen. Alle Aufgaben werden anschaulich dargestellt und können in mehreren Anläufen gelöst werden. Klappt es beim ersten Mal nicht, gibt das Programm behutsame Hilfen und bewertet – je nach Aufgabentyp – eine Antwort erst nach dem dritten Fehlversuch als Minuspunkt. Diese Methode hilft Kindern, auch Mißerfolge zu bewältigen. Zudem sind die einzelnen Trainingseinheiten so begrenzt, daß das Kind auch wirklich in der vorgesehenen Zeit konzentriert bleiben kann. Versuchen Sie auch einmal Aufgaben aus der Mengenlehre zu lösen! Vielleicht müssen Sie dann Nachhilfe nehmen. Der JUNIOR-MATHEMAT ist das richtige Programm für Eltern von Grundschulkindern. Mit dem leicht verständlichen Handbuch können Erwachsene und Kinder sofort anfangen. **JUNIOR-MATHEMAT, DM 69,– ***

Eine neue Serie leicht verständlicher Lernprogramme, entwickelt von erfahrenen Pädagogen und Programmierern, zu den zentralen Themen der Mathematik weiterführender Schulen.
Jeder Baustein besitzt einen Einführungsteil, der den Themenbereich verdeutlicht und die benötigten Begriffe, Fachausdrücke und Symbole erklärt. Die Graphikmöglichkeiten des C-64 werden voll ausgeschöpft, um auf anschauliche Weise Verständnis für mathematische Zusammenhänge zu wecken.
Regeln und Gesetze werden schrittweise entwickelt. Bei Bedarf erhält man zusätzliche Erläuterungen durch die Fragetaste.
Übungsaufgaben liefert der Computer in unbegrenzter Anzahl. Jede Aufgabe wird auf Wunsch detailliert vorgerechnet. Man kann auch Tests absolvieren und vom Computer benoten lassen.
Der Programmteil „Hilfe bei Hausaufgaben" ermöglicht dem Benutzer seinerseits Aufgaben zu stellen, die der Computer löst.
***Jeder Kursteil auf Diskette für C-64 nur DM 49,–. Jetzt lieferbar:** ALGEBRA I (Einführung in die Gleichungslehre), ALGEBRA II (Lineare Gleichungssysteme von zwei Gleichungen mit zwei Variablen), ALGEBRA III (Quadratische Gleichungen), ALGEBRA IV (Potenzen, Exponentialfunktionen, Logarithmen).

Ob Schule, Studium oder Beruf: endlich können Sie Logarithmentafeln und Formelsammlungen in der Schublade lassen. Dieses Hilfsmittel und vieles mehr ersetzt das Software-Paket MATHEMAT. Bei einfachen mathematischen Berechnungen wird Ihr Computer mit diesem Programm zum Taschenrechner mit allen Grundrechenarten und Potenzieren, Wurzelziehen, Prozentrechnen und Logarithmen. Die arithmetischen Unzulänglichkeiten des C-64 sind ausgebügelt und die Rechengenauigkeit beträgt 10 Nachkommastellen extern. Fast alle algebraischen Aufgaben können mit dem MATHEMAT berechnet werden. Auch in der Differential- und Integralrechnung ist MATHEMAT zu Hause. Ein Kapitel für sich ist das integrierte Programm zur graphischen Darstellung. Jeder Funktionsgraph kann auf dem Bildschirm gezeichnet werden; je nach Monitor auf Wunsch auch mehrfarbig. Zum gleichen Thema gehören die Fähigkeiten des MATHEMAT auf dem Gebiet der Geometrie. Alle erdenklichen Flächen und Körper hat der MATHEMAT im Griff. Auch vor der Vektorgeometrie muß der MATHEMAT nicht kapitulieren, alle Varianten sind implementiert. Zusätzlich bietet das Software-Paket ein komplettes Mathematik-Lexikon mit den wichtigsten Begriffen, Formeln und Lösungsansätzen. Mit dem MATHEMAT läßt sich jedes mathematische Problem lösen. Den Anwendungen sind keine Grenzen gesetzt!
MATHEMAT, DM 99,– *

SPANNUNG, SPIEL und SPORT

Sie suchen möglichst gute Spiele für möglichst wenig Geld? Bitte sehr! SUPER 4 bietet für sage und schreibe nur 49 Mark vier absolute Topspiele:
STAR CHRASH – ein faszinierendes Weltraumabenteuer.
SPUK – ein tolles Kletter-und Leiterspiel mit 29 verschiedenen Bildern.
PANCHO – ein Actionspiel mit einem kleinen Mexikaner.
CROWN – ein Spielautomat der besten Sorte mit Risikotaste und goldener Serie.
Alle Spiele sind bisher in Deutschland unveröffentlicht und wurden von uns aus über 100 Spielen für sie ausgesucht.

Die SUPER 4 Diskette mit den vier Superspielen gibt's jetzt bei Ihrem Händler für nur DM 49,– *

Heute schon die Bundesliga-Tabelle von morgen kennen, das geht mit UNI-TAB. Alle Rechnereien, die man ohne dieses Programm nie machen würde, lassen sich in Sekundenschnelle durchführen. Wer will, kann mit simulierten Spielergebnissen den Weltmeister '86 vorausberechnen. Aber nicht nur Fußball-Ligen können tabellarisch erfaßt werden, fast alle Sportarten sind UNI-TAB-fähig. Gag am Rande: für viele Sportarten stehen die bekannten Piktogramme zur Verfügung.
UNI-TAB in Stichworten:
Menuesteuerung über die Funktionstasten mit leicht verständlichen Auswahlmöglichkeiten – Bedienerfreundlich (Mannschaften werden über Kennzahlen gesteuert) – Ligen mit 3 bis 20 Mannschaften können verwaltet werden (3 bis 38 Spieltage möglich) – unsinnige Ligen (z.B. 13 Mannschaften sollen 5 Spieltage absolvieren) sind ausgeschlossen – favorisierte Mannschaft kann während des Programmablaufs durch reverse Darstellung gekennzeichnet werden – Tabelle kann geändert werden (wichtig bei Spielanullierungen) – drei verschiedene Tabellenarten können abgespeichert und später eingelesen werden (die aktuelle Tabelle [unabhängig von der Vollständigkeit eines Spieltages], der komplette Spieltag [Vollständigkeit und Nummer des Spieltages werden automatisch errechnet], die simulierte Tabelle [der Anwender kann so selbst Schicksal spielen und seinen Tip später mit dem tatsächlichen Geschehen vergleichen]) – zwei verschiedene Arten der Saisonübersicht (die statistische Übersicht zeigt an, welchen Tabellenplatz das jeweilige Team bei welchem Punkte- und Torverhältnis an den einzelnen Spieltagen einnahm; die graphische Übersicht zeigt die Leistungskurve jeder Mannschaft) – alle Tabellen und Graphiken sind als Hardcopy auf einem Drucker darstellbar – bei Fehlbedienung (z.B. gewünschte Druckausgabe bei nicht eingeschaltetem Drucker) erscheinen leicht verständliche deutsche Fehlermeldungen.
DM 69,– *
Auf Diskette

Alle Programme auf Diskette
* Bei den Preisen für Programme handelt es sich um unverb. Preisempfehlungen

Graphik und Sound

SUPERGRAFIK

Entdecken Sie die faszinierende Welt der Computergraphik mit SUPERGRAFIK 64, der starken Befehlserweiterung mit den vielseitigen Möglichkeiten. Durch die neue verbesserte Version jetzt noch leistungsstärker.

SUPERGRAFIK 64 in Stichworten:
2 unabhängige Graphikseiten (320 x 200 Punkte) – logische Verknüpfung der beiden Graphikseiten (AND, OR, EXOR) – 1 Standard Low-Graphik Seite (80 x 50 Punkte) – Normalfarben Graphik (300 x 200 Punkte) – Multicolor-Graphik (160 x 200 Punkte) – verdecktes Zeichnen (z.B. Text sichtbar, Graphikseite 2 wird erstellt) – Textfenster in der Graphik – 183 Befehle und Befehlskombinationen (1. Für jeden Befehl wählbare Zwischenmodi: Zeichnen, Löschen, Punktieren, Graphik-Cursor bewegen, Zeichnen mit/ohne Farbsetzung, Punkte zählen; 2. Durch einfache Befehle zu steuernde Graphikfiguren: Punkt, Linie, Linienschar, Linie vom Graphik-Cursor, Kreise, Kreisbögen, Ellipse, Ellipsenbögen, selbstdefinierbare Figuren, rotieren und vergrößern dieser Figuren, Rahmen, Feld, Text in Graphik; 3. Weitere Graphikbefehle: Graphikseiten- und Moduswechsel, Graphik löschen, Graphik invertieren, Scrolling von Text und Graphik, Wählen der Rahmen-, Hintergrund-, Zeichen- oder Punktfarbe) – Speichern, Laden von Graphik (auch verdeckt) – Kopieren des Textbildschirms in die Graphikseite – Hardcopies für EPSON, Seikosha GP100VC, Farb(!)drucker Seikosha GP700 und andere mit DATA BECKER Interface – 16! Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm – alle Sprite-Eigenschaften veränderbar – Positionieren und Bewegen (!) von 16 Sprites gleichzeitig und unabhängig voneinander, während das übrige Programm weiterläuft (IRQ) – Sprite-Kollisionsüberprüfung, Joystickunterstützung – automatische Unterbrechung des BASIC-Programms bei Kollisionen (Interrupt), Sprung in Unterbrechungsroutine, dann Weiterführung des Hauptprogramms – komfortable Soundprogrammierung mit Verstellung aller möglichen Sound-Parameter (Lautstärke, Klang, Filter, Tonhöhe, Tonlänge), ebenfalls unabhängig vom übrigen Programmlauf – zahlreichen Programmiertools (MERGE, RENUMBER usw.) – umfangreiche Anleitung – Diskettenprogramm. DM 99,– (unverb. Preisempfehlung)

PAINT-PIC

Malen (!) mit dem Computer, welch eine faszinierende Idee. Mit dem Malprogramm PAINT PIC für den COMMODORE 64 wird diese Idee Realität. Mit PAINT PIC ist es auch für den Einsteiger leicht, fantastische Computerbilder zu erstellen. Man kann die Bilder auf Diskette abspeichern und wieder laden und selbstverständlich steht auch weiterhin der COMMODORE-Zeichensatz zur Verfügung. Wichtig: PAINT PIC benötigt keine zusätzliche Hardware.

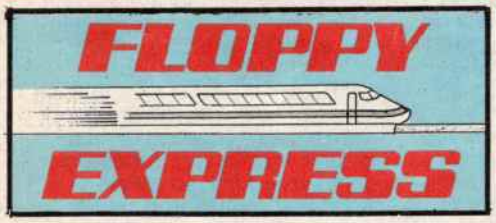
PAINT PIC in Stichworten:
Programmsteuerung: Tastatur – Steuerung des Stifts: Cursortasten und eckige Klammer (diag.) (Joystick kann benutzt werden) – Routinen: Linien, Rechtecke, Dreiecke, Parallelogramme, Kreise, Kreisbögen, Ellipsen, Bestimmung von Mittelpunkt, und perspektivischer Linie, Kopieren und Drehen von Teilbildern, Verdoppeln, Halbieren und Spiegeln von Teilbildern – Modi: Malstiftmodus (schmale Linie) Pinselmodus (8 verschiedene Breiten) (Art der Linie selbst definierbar) – Textmodus (kompl. Zeichensatz COMMODORE) (Hoch-Tiefschrift) – Speichern: Teilbilder (Blöcke) oder ganze Bilder – Menue: 1 Hauptmenue mit 8 Untermenues – mit ausführlichem deutschen Handbuch – Diskettenprogramm – Bilder kann man auf Diskette abspeichern. DM 99,– (unverb. Preisempfehlung)

SYNTHIMAT

SYNTHIMAT verwandelt Ihren COMMODORE 64 in einen professionellen, polyphonen, dreistimmigen Synthesizer, der in seinen unglaublich vielen Möglichkeiten großen Systemen kaum nachsteht.

SYNTHIMAT in Stichworten:
drei Oszillatoren (VCOs) mit 7 Fußlagen und 8 Wellenformen – drei Hüllkurvengeneratoren (ADSRs) – ein Filter (VCF) mit 8 Betriebsarten und Resonanzregulierung – VCF mit Eingang für externe Signalquelle – ein Verstärker (VCA) – Ringmodulation mit allen drei VCOs – 8 softwaremäßig realisierte Oszillatoren (LFOs) – kräftiger Klang durch polyphones Spielen – zwei Manuale (Solo und Begleitung) – Speichern von bis zu 256 Klangregistern – schneller Registerwechsel – Speichern von 9 Registerdateien auf Diskette – „Bandaufnahme" auf Diskette durch direktes Spielen – keine lästige Noteneingabe – Speichern von bis zu 9 „Bandaufnahmen" je Diskette – integrierte 24 Stunden-Echtzeituhr – einstellbares PITCH-BENDING – farblich gekennzeichnete, übersichtlich angeordnete Module – umfangreiches Handbuch – läuft mit einem Diskettenlaufwerk – Diskettenprogramm. DM 99,– (unverb. Preisempfehlung)

DATA BECKER Zubehör



FLOPPY EXPRESS verschafft der VC-1541 einen schnelleren Zugang zum COMMODORE 64 und umgeht den langsamen seriellen Bus. Floppy Express besteht aus einer kleinen Platine, die das modifizierte Betriebssystem der Floppy trägt, einem Kabel zum Userport des C-64 und einer Diskette mit der Betriebssoftware. Durch FLOPPY EXPRESS werden Daten und Programme zwischen C-64 und VC-1541 25mal so schnell übertragen wie vorher. Je nach Datenmenge bzw. Programmgröße ergibt sich dadurch ein effektiver Geschwindigkeitszuwachs von bis zum 6fachen. FLOPPY EXPRESS wirkt bei allen Floppy-Befehlen.

FLOPPY EXPRESS ist
- sehr einfach ohne Löten zu installieren
- ausgereift und problemlos
- leicht zu bedienen
- kompatibel zu den meisten Programmen
- kostet komplett DM 298,– (unverb. Preisempfehlung)

ORIGINAL DATA BECKER DRUCKER INTERFACE

Damit Sie auch leistungsfähige Fremddrucker problemlos an Ihren COMMODORE Computer anschließen können, hat DATA BECKER eine eigene vieltausendfach bewährte Interfaceserie entwickelt:
- DATA BECKER EPSON INTERFACE für VC-20 und C-64
- DATA BECKER EPSON INTERFACE für CBM 8000er Serie
- DATA BECKER SEIKO 700 GPA INTERFACE für C-64

DA STEHT ALLES DRIN

Kennen Sie schon die DATA WELT, das aktuelle Computermagazin aus dem Hause DATA BECKER? Viermal jährlich informiert die DATA WELT über neue Computer, Bücher und Programme, bringt zahlreiche Superlistings und Programmiertips, enthält regelmäßige Rubriken zu wichtigen Standardprogrammen und berichtet über das aktuelle Marktgeschehen. Die DATA WELT gibt's im Zeitschriftenhandel und überall dort, wo es DATA BECKER Bücher und Programme gibt.

DATA BECKER
Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf
Telefon (0211) 310010

Produktänderungen vorbehalten

Händleranschrift:
computermarkt
im Bürohaus THEILE
Gilgenstraße 4 · 6720 Speyer
Inh.: MKV GmbH, Speyer
☎ 0 62 32 - 2 57 13 (7 72 16)